

T-SHIRT SCREEN PRINTING TUTORIAL DESIGN MANUALLY

PERANCANGAN TUTORIAL BAJU KAOS SECARA MANUAL

Muhammad Saddam Jasmal, Drs. H. Abdul Azis Said, M.Sn, Drs. Aswar, M.Ds
Prodi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM
muhammadsaddamjasmal@yahoo.com

Abstract

MUHAMMAD SADDAM JASMAIL. 2018. T-shirt Screen Printing Tutorial Design Manually. Thesis. Fine art education courses of the Faculty of art and design University of Makassar, Supervisor I, Drs. H. Abdul Azis Said, M. Sn. Supervisor II Drs. Aswar, M. Ds.

The design aims to create a tutorial that describes the media tutorials T-shirt screen printing manually, therefore the author interested in taking research design tutorial screen printing on t-shirt manually. This research is a research R&D (Research & Development) or the learning media development research. Research development of a new product or perfecting the old products, research results are retrieved, the situation for what it is, in accordance with the research objectives. Data collection is carried out by the engineering documentation in the form of pictures and videos. The result of this design, is expected to be a medium for community education Indonesian in particular the for people who want to start opening up the effort.

Keywords: *T-shirt Screen Printing Tutorial Design Manually.*

Abstrak

MUHAMMAD SADDAM JASMAIL. 2018. Perancangan Tutorial Sablon Baju Kaos Secara Manual. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Makassar, Pembimbing I Drs. H. Abdul Azis Said, M. Sn. pembimbing II Drs. Aswar L, M. Ds.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat suatu media tutorial yang mendeskripsikan tutorial sablon baju kaos secara manual, maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil penelitian perancangan tutorial sablon pada baju kaos secara manual. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D (Research & Development)* atau riset pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama, hasil penelitian yang diperoleh dilapangan apa adanya, sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi dalam bentuk gambar dan video. Hasil dari perancangan ini, diharapkan dapat menjadi media edukasi untuk masyarakat Indonesia terkhususnya bagi masyarakat yang ingin memulai membuka usaha.

Kata kunci : Perancangan Tutorial Sablon Baju Kaos Secara Manual.

A Pendahuluan

Pendidikan selalu mendorong dan menciptakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai baru bagi setiap manusia dalam masyarakat, jelasnya bahwa pendidikan bagian *integral* dari kehidupan masyarakat modern, Keterampilan merupakan kemampuan khusus untuk mewujudkan ide dan keinginan dalam melaksanakan suatu kegiatan yang berguna bagi dirinya dan bagi orang banyak. Dalam pembinaan keterampilan, berarti menerapkan suatu pengetahuan secara tepat dan cepat. Oleh karena itu pembinaan keterampilan hendaknya ditujukan pada usaha mengembangkan kemampuan pendidikan dan berwirausaha sehingga bermanfaat bagi dirinya dan bagi masyarakat, negara dan bangsa.

Dewasa ini kita sudah dapat mempelajari seluruh pelajaran dan keterampilan-keterampilan untuk menambah wawasan dan mengembangkan lagi sifat kreatif yang ada dalam diri kita. Untuk melatih keterampilan kita, kita tidak terlepas dari tutor atau pengajar maka dari pada itu didalam era globalisasi ini yang telah

berkembang pesat, kita sudah bisa mengakses media yang bisa menuntun kita untuk menambah keterampilan dan meningkatkan sifat kreatif kita, untuk itu didalam media pembelajaran sekarang ini sudah banyak video tutorial yang dapat memudahkan kita untuk mempelajari suatu hal yang belum kita ketahui. Termasuk dalam lingkup dunia percetakan khususnya teknik cetak saring atau sablon banyak diantara kita yang belum mengetahui cara menyablon pada baju kaos secara manual, adapun tutorial yang diajarkan dalam media internet hanya pengenalan alat dan bahan saja, lebih daripada itu kita harus mengikuti kelas khusus.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul perancangan tutorial sablon baju kaos secara manual, dengan adanya perancangan tutorial sablon baju kaos ini dapat memberikan sedikit pengajaran pada masyarakat dan dapat membantu meningkatkan kreatifitas serta membuka lapangan pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah, Bagaimana membuat media

berupa tutorial proses menyablon pada baju kaos secara manual?

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berisi tata cara sablon manual pada baju kaos berbasis video.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran tentang desain grafis pada teknik cetak sablon yang diterapkan pada baju kaos, serta referensi yang berkapabilitas dan khususnya menjadi wacana akademik bagi mahasiswa pendidikan seni rupa di ruang lingkup Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dan juga semoga bermanfaat bagi masyarakat.

Secara detail penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1. Sebagai bahan referensi bagi perpustakaan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
2. Diharapkan menjadi masukan bagi pembina mata kuliah Seni Grafis II untuk mengembangkan bahan pembelajaran dalam mata kuliah Seni Grafis II.
3. Sebagai bahan informasi dan pengetahuan tentang penerapan

desain grafis teknik cetak sablon pada baju kaos.

4. Sebagai materi ajar dalam proses pembelajaran tentang pembuatan sablon baju kaos.

B. Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Pikir

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Perancangan merupakan suatu proses yang terdiri dari beberapa tahapan, dan tahapan tersebut membutuhkan proses dalam jangka waktu yang tidak singkat.

P.J Booker (1964) perancangan merupakan proses simulasi dari apa yang ingin dibuat sebelum kita membuatnya, berkali-kali sehingga memungkinkan kita merasa puas dengan hasil akhirnya.

JB. Reswick (1965) perancangan merupakan aktivitas kreatif, melibatkan proses untuk membawa kepada sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) perancangan : proses pembuatan merancang.

Di dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1994: 1129) perancangan hal, cara, hasil atau proses kerja merancang.

2. Tutorial

Tutorial atau *tutoring* adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada mahasiswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. (<http://blogspot.co.id/wahyualinursalim>)

Menurut garis besar dari KBBI *tu·to·ri·al* *n* 1 pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (*tutor*) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa; 2 pengajaran tambahan melalui *tutor*.

(<https://tutorial.web.id/kbbi>)

3. Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, yaitu merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan

(a source) dengan penerima pesan (a receiver). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak

(<http://www.pengertianahli.com>).

4. Sablon

Sablon atau penyablonan merupakan kegiatan cetak-mencetak tanpa memerlukan atau menggunakan mesin, namun hanya dengan tangan manusia semata.

Pujo Siswanto (2004:1) Sablon dapat diartikan sebagai cetak saring, karena sablon adalah proses mencetak dengan menggunakan kain sarung khusus (*screen*). Melalui kain sarung atau (*screen*), tersebut tinta sablon akan disaringkan atau disablonkan melalui pori-porinya untuk membentuk desain

atau gambar yang diinginkan atau dihindaki.

Maskuri berpendapat bahwa cetak sablon merupakan proses *stencil* untuk memindahkan suatu citra ke atas berbagai jenis media atau bahan cetak seperti : kertas, kayu, metal, kaca, plastik ,kulit dan lain-lain. Wujud yang paling sederhana dari *stencil* terbuat dari bahan kertas atau logam yang dilubangi untuk memproduksi atau menghasilkan kembali gambar maupun hasil dari suatu rancangan desain.

Pada masa sekarang, cetak sering lebih dikenal dengan menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik *stencil*. Awalnya adalah menggambar desain pada selembar kertas atau plastik. Gambar kemudian dilubangi untuk menciptakan stensil (bagian yang berlubang adalah bagian yang akan diwarnai)

kemudian sebuah *screen* direntangkan pada rangka kayu. Selanjutnya stensil ditempelkan pada *screen*. Lalu *screen* diletakkan diatas kertas kering atau kain, tinta dituangkan disisi bagian dalam *screen*. Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi screen di atas stensil menuju kertas atau kain. *Screen*

diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke kertas/kain. Tiap warna memerlukan stensil yang terpisah dan screen bisa dipakai lagi setelah dibersihkan.

Serat kain dibuat/dirajut menurut standar dan diproduksi dengan berbagai ukuran tergantung dari tingkat ketebalan serat benang yang akan menghasilkan tingkat kerapatan anyaman.

5. Jenis baju kaos

Adapun bahan baju kaos yang digunakan dalam sablon yaitu :

1. Katun combed 20s merupakan bahan kain katun yang memiliki gramasi bahan kaos antara 180 – 220 gr/m² untuk jenis rajutan *Single Knitt*.
2. Katun combed 24s, merupakan bahan kain katun dengan rajutan ‘s’, biasa gramasi bahan kaos yang digunakan berkisar antara 170 – 210 gr/m². Bahan kain Katun Combed 24s biasa digunakan oleh konveksi kaos yang berdomisili di Bandung merupakan bahan yang paling banyak dicari karena karakter bahan ini tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis.
3. Katun combed 30s, merupakan bahan kain katun menggunakan gramasi yang berkisar antara 140 –

160 gr/m² dengan untuk jenis rajutan Single Knitt. Bahan ini biasa diandalkan clothing line dan distro karena tipis dan tidak panas.

4. Katun combed 40s, merupakan bahan kain katun paling tipis di antara Katun Combed yang lain. Biasa produksi gramasi antara 110 – 120 gr/m² dengan jenis rajutan Single Knitt.

Arti dari gramasi sendiri adalah salah satu ukuran berat kain dengan satuan gram/m². pengukuran nilai berat gramasi dilakukan dengan cara ditimbang dengan menggunakan timbangan gramasi. Selain itu sebelum dilakukan penimbangan kain dipotong bulat dengan diameter kurang lebih 11,2 cm (alat potongnya khusus, berbentuk bulat dan mempunyai pisau didalamnya).

Fungsi gramasi kain adalah untuk menentukan panjang kain yang dihasilkan, semakin tebal gramasi maka panjang kain semakin pendek begitupun sebaliknya semakin tipis gramasi kain maka semakin panjang kainnya (<http://wsktextile.blogspot.com/2017/01/>).

dari penjelasan jenis dan perbedaan baju kaos berbahan katun diatas sangat

disarankan untuk menggunakan katun combed berukuran 30s.

6. Alat sablon

- a. *screen* adalah bingkai kayu yang dipasang kain kasa yang terbuat dari nilon yang biasa disebut dengan *monyl* dan dimanfaatkan untuk penyaring cat pada waktu mencetak serta dibuat secara khusus untuk keperluan cetak sablon.
- b. Meja penyinaran, yaitu digunakan untuk memindahkan klise ke *screen* yang harus dilengkapi dengan kaca bening dengan ketebalan minimal 0,5cm serta dilengkapi lampu neon 40Watt.
- c. Meja cetak atau presisi, yaitu digunakan sebagai penahan *screen* yang memiliki 2 catok agar *screen* tidak bergeser ketika dilakukan penyablonan.
- d. Alat penekan *screen*, yaitu alat ini biasanya dibuat dari cor semen dengan bentuk dan berat yang disesuaikan kebutuhan penggunaannya.
- e. *Hairdye*, yaitu untuk mengeringkan *screen*, sangat praktis penggunaannya dan proses pengeringannya lebih cepat.

- f. *Rakel*, yaitu alat yang berfungsi sebagai pendorong tinta/cat dalam proses penyablonan, rakel terbuat dari kayu yang dipasang karet pada ujungnya.
- g. Spoon/karet busa, yaitu berfungsi sebagai alat yang dimanfaatkan untuk menstabilkan tekanan sehingga tekanan dapat secara merata antara klise, *screen* dan kaca pada waktu penyinaran.
- h. Lakban, yaitu untuk menutupi pinggiran dari *screen* untuk mengantisipasi kebocoran pada *screen*.
- i. Kayu tripleks, yaitu kaos tripleks seukuran dengan kaos yang akan dicetak, sebelumnya diberikan lem stiker atau lem meja terlebih dahulu, fungsinya agar kaos tidak bergeser pada saat penyablonan.
- untuk mencetak stiker/kertas. Sedangkan yang berkode WR bisa digunakan pada jenis tinta dengan pengencer air untuk mencetak bahan kaos/kain.
- b. Sensitizer adalah campuran untuk afdruk yang berguna membuat klise terekam dengan baik pada *screen*.
- c. Minyak goreng, yaitu berguna untuk membuat desain tembus cahaya agar mudah terekam dengan baik.
- d. Hardner, yaitu berguna untuk mengeraskan klise yang telah terekam agar tidak mudah rusak walaupun di cuci berulang kali.
- e. Bahan pasta
 - 1) *Rubber*,
Rubber terbagi atas 2 jenis:
 - a) *Rubber white*, sebagai tinta dasar untuk menyablon warna gelap
 - b) *Rubber netral*, digunakan sebagai bahan campuran cat untuk pewarnaan pada sablon baju.
 - 2) *Extender standar*, digunakan untuk kain dengan warna dasar putih/terang.
 - 3) Pasta timbul/plastisol, pasta ini digunakan untuk hasil gambar timbul ketika setelah disetrika.

7. Bahan sablon

a. Penutup *screen* (afdruk)

Afdruk terbagi 2 jenis yaitu : Autosol dan Okasol, bahan ini ditandai dengan kode Autosol/Okasol WR dan Autosol/Okasol 3000, afdruk yang mempunyai kode 3000 bisa digunakan pada jenis tinta yang menggunakan pengencer minyak

4) Pewarna pasta/*sandy colour*

Untuk memberikan warna pada pasta/*rubber netral*.

5) *Autostrip powder* dan *remover*

Sebagai bahan penghapus sisa afdruk pada *screen*.

6) Pembersih pasta/M3

Digunakan untuk membersihkan tinta *rubber* pada *screen*.

7) Lem meja

Untuk melekatkan kain/kaos pada tripleks untuk mempermudah proses pencetakan.

8. Pelaksanaan Cetak Sablon

Proses pracetak adalah proses pemindahan klise gambar/desain ke *screen*. Tahapan –tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan desain yang telah diedit melalui aplikasi atau *software coreldraw, photoshop* atau sejenisnya.
- b. Pindahkan desain tersebut diatas kertas kalkir atau kertas HVS dengan cara di *printout*.
- c. Setelah itu ambil *screen* dengan ukuran yang sesuai dengan bahan kain yang akan disablon, kemudian campurkan afdruk dan

sensitizer dengan perbandingan 7% afdruk dan 3% sensitizer, campur hingga rata agar mempermudah penyablonan.

- d. Oleskan cairan afdruk dipermukaan *screen*, pada saat pengolesan afdruk usahakan suhu didalam ruangan agar tidak terlalu panas dan terlalu terang, karena itu bisa membuat afdruk mengeras atau hangus, setelah pengolesan afdruk selesai keringkan menggunakan *hairdryer* agar cepat kering.
- e. Selanjutnya ambil desain yang sudah di *print* kemudian oleskan minyak goreng agar menjadi tembus cahaya pada saat proses pemindahan klise pada *screen*.
- f. Letakkan desain diatas meja penyinaran dan *screen* menindih desain, kemudian tutup bagian permukaan dalam *screen* menggunakan spoon/ karet busa agar penyinaran merata dan terakhir letakkan alat penekan *screen* diatas karet busa.
- g. Atur waktu penyinaran selama 13-15 menit (tergantung dari tinggi permukaan kaca ke lampu penyinaran).

- h. Setelah sampai waktu penyinaran selesai, bilas *screen* menggunakan air bersih dengan cara menyemprotkan air sambil menggosok-gosok desain yang telah dipindahkan ke *screen*, kemudian keringkan lagi menggunakan *hairdryer*.

Proses mencetak adalah proses pemindahan klise gambar dari *screen* ke kain. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan bahan yang akan disablon.
- b. Tuangkan pasta / tinta *rubber* yang telah dicampurkan *sandi colour* pada permukaan *screen* bagian dalam.
- c. Cobalah terlebih dahulu mencetak gambar pada sehelai kain yang tidak digunakan untuk melihat kesempurnaan dari cetakan pada *screen* gosokkan menggunakan rakel dan pasta/*rubber*. Bila sudah bisa menembus *screen* dan tercetak dengan baik serta posisi kain/baju sudah disesuaikan letaknya pada bagian bawah *screen* maka mulailah mencetak.

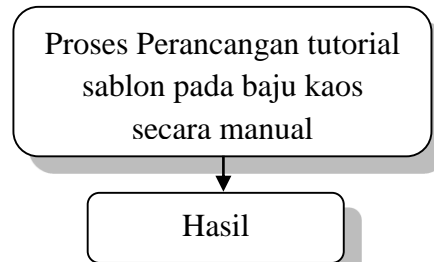
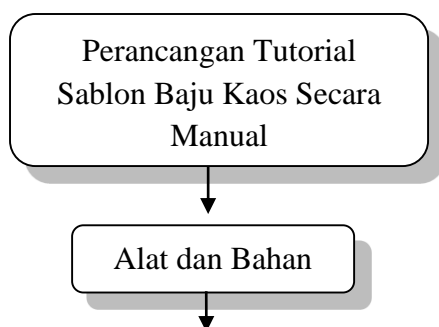
- d. Baju kaos yang disablonkan diletakkan pada tripkleks yang sudah di olesi lem meja/lem stiker kemudian dibentangkan diatas permukaan yang rata, letakkan *screen* di atas baju yang akan dicetak kemudian isi dengan tinta/pasta yang sudah diberi pewarna (siap untuk digunakan), gunakan presisi agar *screen* tidak bergeser, tarik tinta/pasta menggunakan rakel dengan rata agar tinta terdorong keluar melalui *screen*, keringkan lalu ulangi 2-3 kali untuk hasil yang maksimal.
- e. Perlu diperhatikan bahwa setelah mencetak maka hasil cetakan tersebut jangan diletakkan disembarang tempat atau secara bertumpuk jika baju yang dicetak lebih dari 1 aturlah dengan rapi.

9. Proses Pasca Cetak

Proses pasca cetak adalah proses membersihkan *screen* setelah pencetakan selesai. *Screen* yang telah digunakan sebaiknya segera dibersihkan agar *screen* dapat digunakan pada proses mencetak sablon selanjutnya. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghapus penutup *screen* atau *afdruk* gunakan larutan *bayclean*
- b. Olesi seluruh permukaan *screen* dengan larutan *bayclean* dan diamkan selama 1 menit lalu semprotkan air serta gosok *screen* menggunakan kain perca atau kain jeans kemudian siram hingga bersih.
- c. Untuk menghapus tinta yang melekat pada pori-pori *screen* tuangkan cairan M3 pada permukaan *screen* lalu gosok menggunakan spoons, setelah itu gunakan cairan sabun dan siram menggunakan air, kemudian jemur hingga kering.

Dengan melihat beberapa konsep tersebut yang telah diuraikan pada tinjauan pustaka maka, dapatlah dibuat kerangka pikir atau skema yang dijadikan sebagai kerangka pikir sebagai berikut:

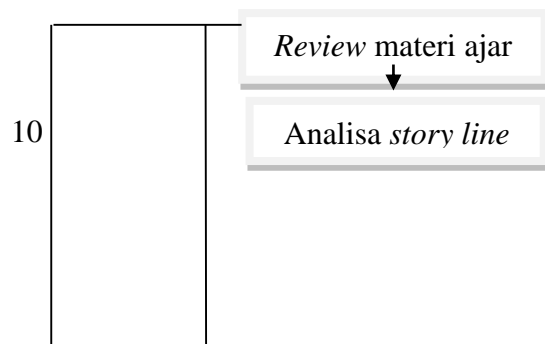


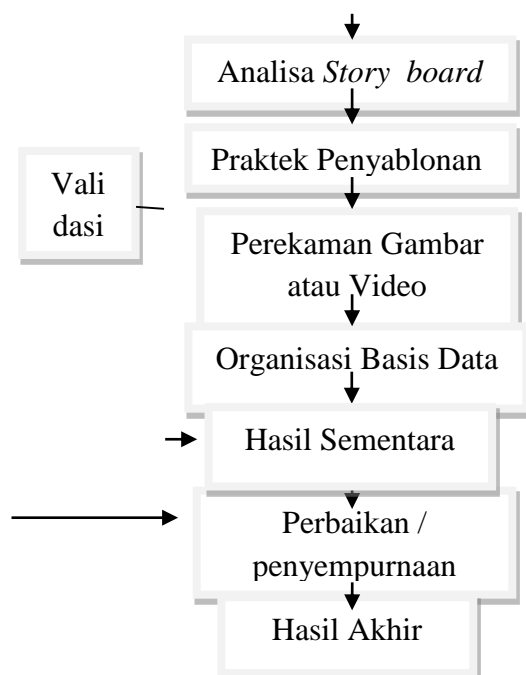
Gambar 01. Skema Kerangka Pikir

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan *R&D* (*Research & Development*) atau riset pengembangan media pembelajaran sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen.

Adapun skema atau tahapan dari penelitian ini sebagai berikut :





Gambar 02. Skema penelitian menurut, Abdul Azis Said

Objek penelitian ini sebagai materi ajar penyablonan baju kaos secara manual.

Teknik pengumpulan data menyangkut cara yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi dalam kaitannya dengan penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode dokumentasi tutorial video. Penjelasan kedua teknik ini diuraikan sebagai berikut:

1. Teknik dokumentasi

Metode dokumentasi ini dilakukan dengan teknik perekaman gambar statis (foto) dan dinamis (video), perekaman ini dilakukan

pada saat melakukan praktek penyablonan.

2. Teknik studi pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan menuliskan semua langkah-langkah penyablonan secara rinci yang dimulai dengan *storyline*, *storyboard* yang dilengkapi dengan gambar.

Teknik pengolahan analisis data semua data yang berasal dari sumber data dalam penelitian ini adalah subjek yang disebut informan yaitu orang yang memberi informasi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Oleh karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka analisis datanya adalah menggunakan metode kualitatif pula, semua data yang terkumpul dianalisis dan disajikan secara deskriptif melalui proses sebagai berikut:

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang berasal dari tutorial video, wawancara, dokumentasi. Tahap terakhir dari analisis ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substanti.

Setelah data tersebut direduksi, kembali diperiksa keabsahannya kemudian dikonfirmasi kembali dan validasi oleh ahli materi ajar dan media.

Bagan validasi / kelengkapan penelitian :

N o	Mater i Ajar	Uraian	Validas i
1.	Alat	Screen, Rakel, Hairdryer/ Hotgun, Meja Sablon, Meja Rekam, Presisi	100%
2.	Bahan	Pasta C & W, Pigment Cmyk, Lem Meja, Bayclean, M3, Afdruk, Minyak Goreng, Isolasi	100%

D. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ini ditargetkan untuk generasi muda yang cerdas dan kompetitif sebagai media edukatif dan informatif untuk membuka lapangan pekerjaan sendiri, dalam tutorial sablon ini mengajarkan bagaimana cara menyablon secara manual dari awal penyiapan alat dan bahan sampai ke tahap penyablonan dan proses pasca penyablonan.

Media utama dalam perancangan tutorial sablon baju kaos secara manual ini menggunakan *windows video maker* dengan format file “MP4” dalam bentuk video dengan durasi 5 menit 4 detik dengan ukuran atau resolusi yaitu HD (1280x720 px) dan 300 *dpi*. Informasi tulisan dalam video dikemas dalam bahasa Indonesia agar mudah difahami dan tulisan yang terdapat dalam video menggunakan *font* Calibri.

E. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Perancangan Tutorial Sablon Baju Kaos Secara Manual ” maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Alat dan bahan yang digunakan pada proses cetak saring dengan menggunakan teknik *vector* .

Alat yang digunakan pada teknik *vektor* adalah *screen*, meja sablon, meja

rekam, rakel, *hotgun*, *hairdryer*, penyemprot/*spraygun*, *presisi* dan *film/klise*. Bahan yang digunakan : Pasta/rubber, Sandi color/pewarna, Pasta plastisol, obat afdruk, sensytizer, *bayclen*, sabun cair, minyak goreng, M3, lem meja, baju kaos polos, lakban,

2. Proses cetak saring dengan menggunakan teknik *vektor*.

Proses cetak saring dengan teknik *vektor* sebelum memulai pengerjaan terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan. Setelah melewati tahap persiapan, kemudian masuk dalam proses penyablon kita mulai dengan menyiapkan screen, pengafdrukkan pada screen, perekaman film pada screen, dan masuk dalam proses penyablonan.

Pada proses cetak saring dengan menggunakan teknik *vektor* sebelum memulai pengerjaan terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan pula, kemudian masuk pada tahap pembuatan desain dimana pengolahan desain disini kita menggunakan bantuan program *adobe photoshop* atau *coreldraw*. Dalam proses pemisahan desain menjadi film, desain dipisah secara manual atau menyeleksi warna apa yang akan kita gunakan dalam proses

penyablonan nantinya. Setelah melalui tahap pembuatan desain kita lanjut dalam proses penyablonan, pada tahap ini prosesnya tidak berbeda dengan proses sablon pada umumnya.

3. Faktor penunjang dan penghambat

a. Faktor penunjang:

1. Tersedianya program dalam proses pemisahan desain, seperti *adobe photoshop* dan *software* lainnya yang mampu mempermudah proses pembuatan desain.
2. Menggunakan pasta plastisol, dimana hasil dari pasta tersebut lebih baik dibandingkan pasta lainnya dan tidak mudah terkelupas.

b. Faktor penghambat:

1. Penggunaan pasta plastisol lebih boros listrik dibandingkan dengan tinta lain, karena pasta plastisol proses pengeringannya menggunakan *hot gun* dan mesin press.
2. Sulitnya mendapatkan bahan baku seperti tinta plastisol dan kaos polos sesuai keinginan konsumen.

Berdasarkan kesimpulan diatas tentang “Perancangan Tutorial Sablon

Kaos Secara Manual” maka disarankan sebagai berikut:

1. Mengharapkan para pakar ilmu dibidang seni budaya khususnya yang ada di Sulawesi Selatan agar menggalangkan inventarisasi dan penulisannya terhadap seni grafis (cetak sablon) yang lebih spesifik sebagai upaya untuk melengkapi koleksi pustaka budaya.
2. Karena sulitnya mendapatkan bahan baku (Kaos polos dan tinta/pasta), maka setiap ingin melakukan pembelian/pemesanan, baiknya membeli/memesan sebanyak mungkin.
3. Kreativitas dan inovatif dalam menemukan teknik, desain, dan variasi motif.
4. Diharapkan kepada seluruh mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa agar kiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai refrensi dan penambah wawasan keilmuan, juga pengetahuan tentang teknik *vektor* serta menjadi bahan pustaka bagi yang memerlukan.

E. Daftar Pustaka

Booker, P.J, 1964. *Defenisi Perancangan*, Inggris.

Departemen Pendidikan Nasional, 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat, Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Prof. Dr. Badudu, J.S. dan Prof. Zalra, Sultan Muhammad, 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Pustaka sinar harapan.

Reswick, J.B, 1965. *Defenisi Perancangan*, Amerika Serikat.

Siswanto, Pujo, 2004. *kupas tuntas teknik sablon masa kini*, yogyakarta, ABSOLUT.

Said, Abdul Azis, 2015. *Metodologi Perancangan Multimedia Pembelajaran*, Makassar, ePrint UNM.

Said, Abdul Azis, 2016. *Desain Multimedia Pembelajaran*, Makassar, ePrint UNM.

Salam, Sofyan, 2008. *Hand Out Mata Kuliah Penelitian Pendidikan*, Makassar, FSD UNM.

Syifaun, Nafisah, 2003, Dunia
pengetahuan (Online)
<https://blogspot.co.id,2013>.

Alinursalin, Wahyu, 2013,
wahyualinursalin (Online)
<http://blogspot.co.id,2013>.

Kkbi, (Online) <https://.web.id/tutorial>.

Pengertian ahli (Online)
<http://www.pengertianahli.com,2014>.
[014.perbedaan-kaos-combed-20s-24s-30s-dan-40s](http://www.pengertianahli.com,2014) (Online)
<https://berkaos.com>

wsktextile (Online)
<http://blogspot.com,2017>.

Ainamulyana (Online)
<https://blogspot.com,2016>.